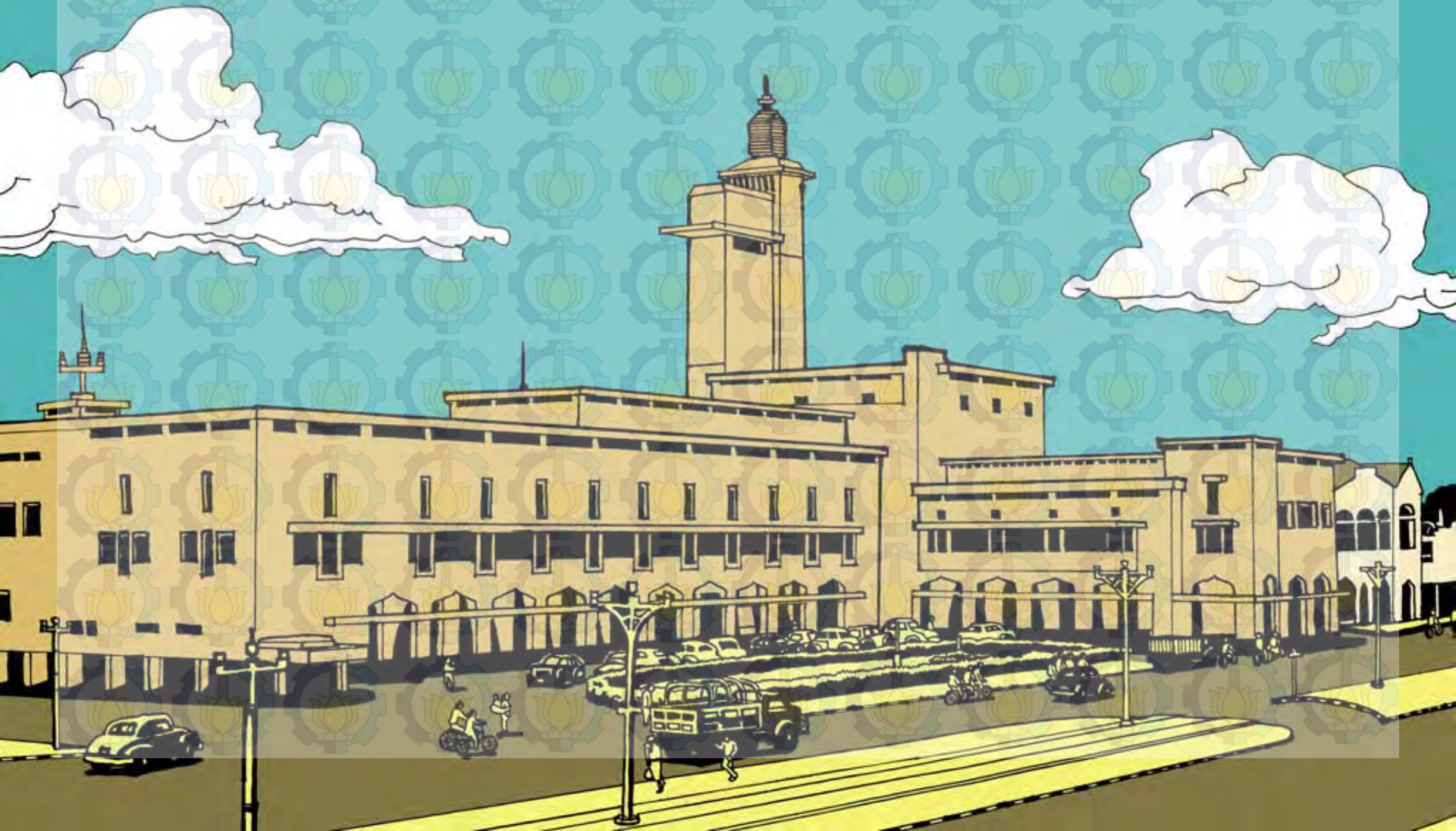
Tugas Akhir

Perancangan Novel Grafis
bersetting pertempuran **10 November 1945**

Eko Oscar Nugroho
3405100097



Latar Belakang

1. Pertempuran 10 November 1945
2. Potensi Komik
3. Novel Grafis di Indonesia

Identifikasi masalah

1. Pertempuran 10 Nopember 1945 merupakan pertempuran terbesar dalam sejarah bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan melawan tentara sekutu, sehingga melatarbelakangi sebutan Kota Surabaya sebagai Kota Pahlawan. [17]
2. Mayoritas generasi muda juga menganggap pertempuran 10 November 1945 sebagai peristiwa bersejarah terbesar yang pernah terjadi di Surabaya. Akan tetapi sebagian besar dari mereka masih belum mengetahui dengan jelas mengenai peristiwa pertempuan 10 November 1945 tersebut. [18]
3. Komik dianggap merupakan media yang paling mampu menambah pengetahuan sejarah dengan kemasan yang paling menarik. [18]
4. Angka minat baca penduduk Indonesia secara kuantitas cukup tinggi, jauh di atas rata-rata negara berkembang. [19]

[17] Pernyataan Ketua Umum Putera Surabaya (PUSURA), Kadaruslan

[18] Polling terhadap 50 orang usia 21-35 tahun di Surabaya pada akhir bulan September 2009.

[19] DUA MATA, Kamis 22 Agustus 2006 dan KOMPAS, Pustakaloka. Sabtu, 19 Februari 2009.

5. Komik memiliki potensi yang bagus sebagai sarana untuk menghasilkan laba yang menjanjikan, karena penjualan komik tercatat rata-rata merupakan yang tertinggi di Toko Buku Gramedia dan merupakan jenis buku yang paling banyak dikoleksi. [20]

6. Penjualan grafik novel sedang mengalami kenaikan jumlah, dan dengan gaya visual yang menarik novel – novel grafis tersebut berhasil menggambarkan ulang kisah-kisah yang berat jika hanya ditampilkan lewat tulisan semata. Selain itu novel grafis merupakan salah satu format yang tepat untuk mengusung sebuah tema dengan konten kebudayaan, kehidupan sosial, sejarah, dan politik. [21]

7. Gramedia sebagai toko buku/book store yang terbesar di Indonesia menyatakan ketertarikan untuk menerbitkan kembali karya novel grafis yang mengangkat kisah-kisah kebudayaan dan sejarah bangsa sendiri. [22]

[20] Voting elexmedia : Jenis buku yang anda koleksi, 12 Februari – 12 Oktober 2009. 5267 responden

[21] Yulistyanti, Mirna.Jumat 15 Agustus 2008. Novel Grafis, Apa Kabar? KOMPAS.

[22] Laporan TA Handi Timotius, Perancangan Novel Grafis Srikandi Ksatria Putri Yang Perkasa.

Batasan

Novel Grafis ini mengambil bahan-bahan dari :

- Buku biografi Bung Tomo.
- Kutipan dari buku Batara R. Hutagalung: “10 November ’45. Mengapa Inggris Membom Surabaya?" Millenium Publisher, Jakarta Oktober 2001.
- Interview dengan para veteran perang 10 November 1945, yaitu Pak Hartoyek dan Ibu Koestijah.
- Kisah-kisah pertempuran 10 November 1945 dari internet, yaitu Kesaksian Suparto Brata, Kisah Ktut Tantri, dan Cerita Menarik di Balik Pertempuran 10 November 1945.

Ruang Lingkup

- Cerita→1. Studi adaptasi cerita
  2. Studi Alur : alur jalannya cerita
  3. Studi Klimaks/Antiklimaks
- Karakter→1. Studi Sifat/Watak : karakteristik tokoh
  2. Studi Gesture : proporsi /bentuk tubuh
  3. Studi gerak tubuh
  4. Studi atribut dan kostum
- Komik→1. Studi gaya gambar
  2. Studi panel
  3. Studi balon kata & typografi
  4. Studi environment
  5. Studi arsir & coloring
  6. Studi format novel grafis

Rumusan Masalah

Bagaimana merancang novel grafis bersetting pertempuran 10 November 1945 di Surabaya yang sesuai dengan selera para pembaca usia 21-35 tahun ?

2.3. Studi Eksisting

1. Palestina membara
2. V for Vendetta
3. Age of Bronze
4. Buddha
5. Bharatayudha
6. Krakatau

2.3.1. Palestina membara

Merupakan novel grafis yang bercerita tentang catatan perjalanan Joe Sacco ke Palestina, yang merupakan daerah peperangan antara Palestina dan Israel. Perjalanan ke Palestina ini dilakukan pada tahun 1991, tetapi komik baru rampung dibuat pada tahun 1996. Permasalahan Palestina ini masih berlanjut hingga sekarang, sehingga novel grafis ini tetap tidak basi untuk dibaca.

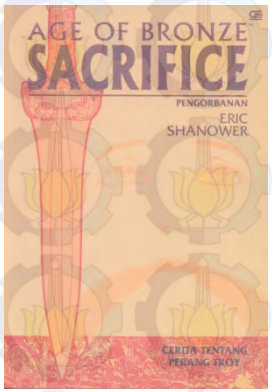
Hasil dari studi komparator novel grafis Palestina Membara ini adalah mengetahui eksisting bentuk sebuah novel grafis dengan gaya gambar, panel, angle, dan struktur balon kata yang sangat unik dan menarik. Menyimak novel grafis ini benar-benar tidak akan bosan karena keunikan dan suguhan percakapan yang terkesan berantakan tetapi tetap menganut estetika. Gaya gambarnya pun unik, dengan secara sederhana mampu menggambarkan mimik, dan karakter tokoh-tokoh di dalam novel grafis ini.

2.3.2. V for Vendetta

Novel Grafis karya Alan Moore dan David Lloyd yang mengangkat tema intrik politik dan permainan kekuasaan yang rumit. Kisahnya sendiri berkisah tentang seorang pelarian, berubah secara psikologis akibat masa tahanannya di kamp konsentrasi pemerintah. V for Vendetta merupakan salah satu novel grafis yang cukup laris, dan telah diterjemahkan kedalam beberapa bahasa, bahkan kesuksesan V for Vendetta telah diangkat dalam sebuah film.

Menampilkan gaya gambar yang realis, dengan sinematografi yang cukup menarik dengan line-line yang cukup rumit, tampilan dan warna dibuat terkesan muram dan misterius. Tampil full colour dengan coloring yang terkesan tipis yang memberikan kesan dingin, proses inking dan shading cukup bervariasi dan tampak masih sering menggunakan line-line tipis dalam membentuk objek. Panel dalam satu halaman cukup banyak, tergolong statis, namun perpindahan sekuens dari satu panel ke panel berikutnya sudah sangat baik dan mampu mendukung cerita.

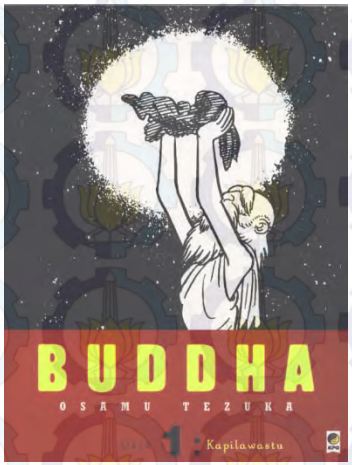
2.3.3. Age of Bronze

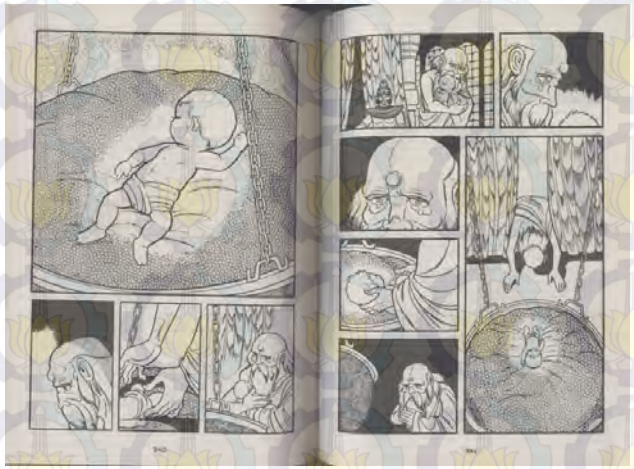


Menceritakan tentang Legenda Perang Troya yang dimulai sebagai akibat perebutan perempuan, yaitu Helen.

Hasil dari studi komparator komik Age of Bronze ini adalah menemukan alternatif gaya gambar realis, dengan tampilan hitam putih. Panel juga sederhana dan tidak dibikin ekstrem dan aneh-aneh seperti yang biasanya digunakan dalam manga. Selain itu dari studi komik ini mendapat suatu gambaran tentang cara mengilustrasikan riwayat tertulis ke dalam bentuk komik, dengan alur maju. Gaya gambar yang susah dicerna membuat komik ini tidak cocok untuk bacaan anak dan remaja, tetapi lebih tersegmentasi kepada orang yang mulai beranjak dewasa dengan pola pikir yang lebih rumit, sehingga komik biografi ini dimasukkan ke dalam jajaran novel grafis.

2.3.4. Buddha

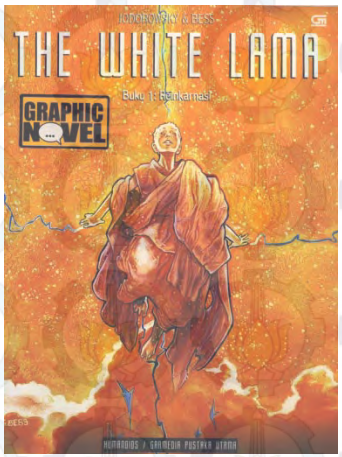




Dari segi gaya visual, novel grafis Osamu Tezuka ini memang sangat bergaya manga, dengan bentuk-bentuk tubuh yang disederhanakan. Sekilas, karekternya seperti komik anak-anak, tetapi jika membaca isinya yang sangat mendalam, baru terasa bahwa ini adalah sebuah novel grafis.

Hasil dari studi komparator novel grafis Buddha ini adalah menemukan alternatif gaya gambar manga, dengan gambar yang berkesan seperti karakter anak-anak, ternyata juga bisa menhadirkan sebuah cerita untuk orang dewasa. Panel yang sederhana tetapi urutannya sangat baik, dan mampu membuat pembaca menghayati kesakralan Sang Buddha, meskipun dikisahkan dengan gaya kocak.

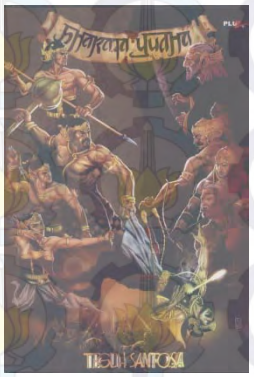
2.3.5. The White Lama



Novel Grafis yang berkisah tentang Dalai Lama, pemimpin tertinggi agama Buddha Tibet, yang menitis ke dalam tubuh seorang anak imigran asal Inggris. Bagaimana terjadi penyelewengan kekuasaan oleh Lama pengganti, hingga liku-liku sang bocah Inggris yang berpetualang di tanah Tibet hingga akhirnya bisa menjadi Dalai Lama, diceritakan dan digambarkan dengan sangat apik oleh Jodorowsky dan Bess.

Menampilkan gaya gambar yang realis, dengan sinematografi yang menarik dengan tingkat kedetailan yang luar biasa. Tampil full colour dengan coloring yang bervariasi dan didominsai oleh warna-warna hangat seperti merah, kuning, orange, dan hijau. Panel dalam satu halaman cukup banyak, bervariasi, dan perpindahan sekuens dari satu panel ke panel berikutnya sudah sangat baik dan mampu mendukung cerita.

2.3.6. Bharatayudha



Komik wayang klasik karya Teguh Santosa yang dapat digolongkan sebagai novel grafis ini sebenarnya pertama kali diterbitkan tahun 1964, tetapi pada 2009 penerbit PLUZ+ menerbitkan ulang dengan format hard cover. Menurut pihak PLUZ+ sendiri, penjualan komik ini mencapai hasil yang mengejutkan, bahkan termasuk ke dalam jajaran best seller.

Novel grafis ini tampil dengan gaya realis yang sangat apik dalam menggambarkan wajah dan gerakan. Akan tetapi dalam hal background dirasa masih kurang detail. Background yang digunakan kebanyakan hanya berupa siluet2 pertempuran maupun awan. Akan tetapi dalam hal detail dan kehalusan gambar, novel grafis ini termasuk salah satu yang terbaik di Indonesia.

2.3.7. Krakatau

Novel grafis karya Ganes TH ini juga cetakan lama sekitar tahun 70an, tetapi pada 2009 penerbit PLUZ+ menerbitkan ulang. Menurut pihak PLUZ+, penjualan komik ini meskipun tidak sebaik Bharatyudha, tetapi cukup laku juga.

Novel grafis tampil dengan gaya semi realis dengan warna hitam putih full manual, menggunakan tinta. Gambar memang cenderung kasar dan kurang halus, akan tetapi tampak sangat ekspresif. Yang menjadi kelemahan komik ini adalah panel dan layout yang hanya terdiri dari 2 baris, sehingga tampak monoton dan kurang variatif.

AIO

Jumlah Responden	:	68 Laki-laki
		32 Perempuan
Total	:	100 orang
Tempat	:	Surabaya dan Sidoarjo
Usia Responden	:	21 – 35 th
Pendidikan	:	SMA dan S1

ACTIVITY

- Segmen yang melakukan aktivitas membaca 88%, nonton 87%, Jalan-jalan 75%, nongkrong 56%, dan main game 62%.
- Tempat yang paling sering dijadikan tempat berjalan-jalan adalah Mall, bersama teman, pacar dan keluarga.
- Bacaan yang paling sering dibaca adalah komik 94%, novel 57%, dan koran 82%.
- Game yang paling sering dimainkan ialah jenis sport dan petualangan, bermain game sendiri dan bersama teman.
- Target audience biasa menonton film di Bioskop maupun melalui DVD. Genre terbanyak yang ditonton adalah drama (74%) dan action (68%).
- Tontonan yang paling banyak ditonton adalah film 100%, acara hiburan 62%, dan Reality Show 56%.
- Film yang paling banyak ditonton diantaranya Titanic, Harry Potter, Twilight, AADC, dan Avatar.
- Acara hiburan yang paling banyak ditonton adalah Drama Asia.
- Reality show yang paling digemari adalah Termehek-mehek.

INTEREST

- Segmen yang gemar terhadap komik 94%, film 87%, game 72%, musik 96%, dan olahraga 41%.
- Untuk genre komik, responden pria lebih menyukai action, komedi, dan petualangan, sedangkan responden wanita lebih menyukai drama dan komedi.
- Responden lebih menyukai komik hitam putih, dan ukuran Amerika (18x26 cm).
- Aktor/aktris yang paling digemari diantaranya Robert Pattinson, Kate Winslett, dan Leonardo di Caprio. Sedangkan untuk actor/aktris lokal yang paling digemari adalah Dian Sastro dan Nicholas Saputra.

OPINION

- Sebanyak 55% responden berpendapat bahwa komik Indonesia menarik dan 30% berpendapat komik Indonesia tidak menarik.
- Komik Indonesia yang paling digemari adalah Benny Mice, Mahabharata karya Teguh Santosa, Wind Rider, Knights of Appocalypse, dan Garudayana.
- Sebanyak 73% responden berpendapat bahwa Pertempuran 10 November 1945 potensial untuk dijadikan sebuah komik. Dan 7% berpendapat sangat potensial.
- Menurut responden, jenis cerita yang paling menarik untuk dibuat komik Pertempuran 10 November 1945 adalah gabungan kisah nyata dan fiksi (66%).
- Menururt responden, genre yang paling tepat untuk digunakan / ditambahkan dalam komik Pertempuran 10 November 1945 adalah drama / romantika 90%, komedi 76%, dan petualangan 60%.
- Menurut responden, gaya visual yang paling sesuai untuk komik Pertempuran 10 November 1945 adalah semi realis (87%).

KUESIONER KONSEP

Jumlah Responden	:	32 Laki-laki
		18 Perempuan
Total	:	50 orang
Tempat	:	Surabaya dan Sidoarjo
Usia Responden	:	21 – 35 th
Pendidikan	:	SMA dan S1

GAYA GAMBAR

28 (56%)

10 (20%)

0

12 (24%)

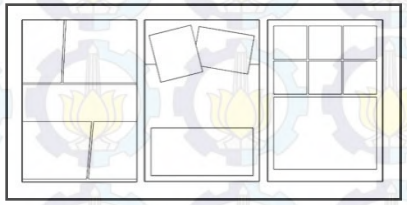
0

PANEL & LAYOUT

4 (8%)

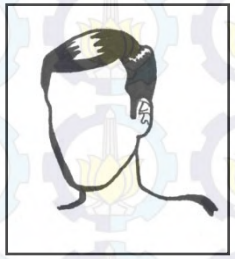
16 (32%)

18 (36%)



12 (24%)

GAYA RAMBUT

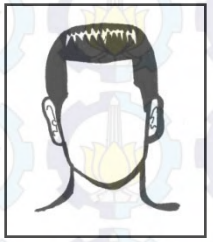

16 (32%)

9 (18%)

9 (18%)

14 (28%)

2 (4%)


0

TUDUNG KEPALA TOKOH PRIA

27 (54%)

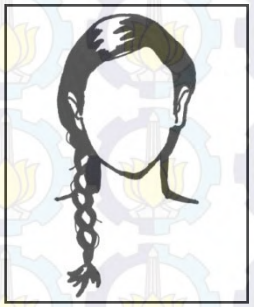
6 (12%)

4 (8%)

13 (26%)

GAYA IKAT RAMBUT DAN KOSTUM TOKOH WANITA

1 (2%)

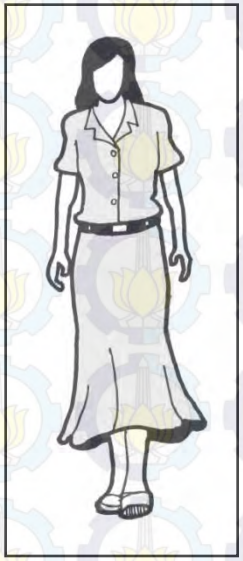


4 (8%)

22 (44%)

10 (20%)

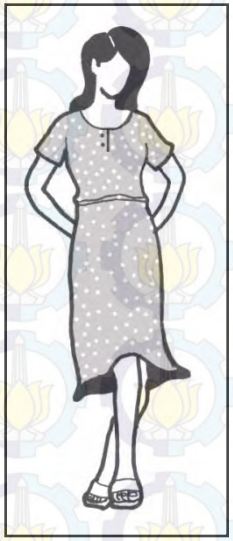
13 (26%)



4 (8%)

20 (40%)

15 (30%)



2 (4%)

9 (18%)

UKURAN KOMIK

Manga

13,7 x 19,7 cm

18 (36%)

Amerika

18 x 26 cm

25 (50%)

Majalah

21 x 27,6 cm

7 (14%)

JUDUL KOMIK

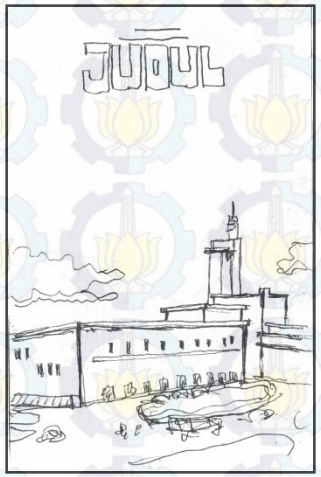
SOERABAJA 45	3 (6%)
101145	19 (38%)
PRAHARA SURABAYA BERDARAH	5 (10%)
PERANG SOERABAJA	13 (26%)
10 NOVEMBER 1945	0
PERTEMPOERAN SOERABAJA	10 (20%)

SKETSA COVER

8 (16%)

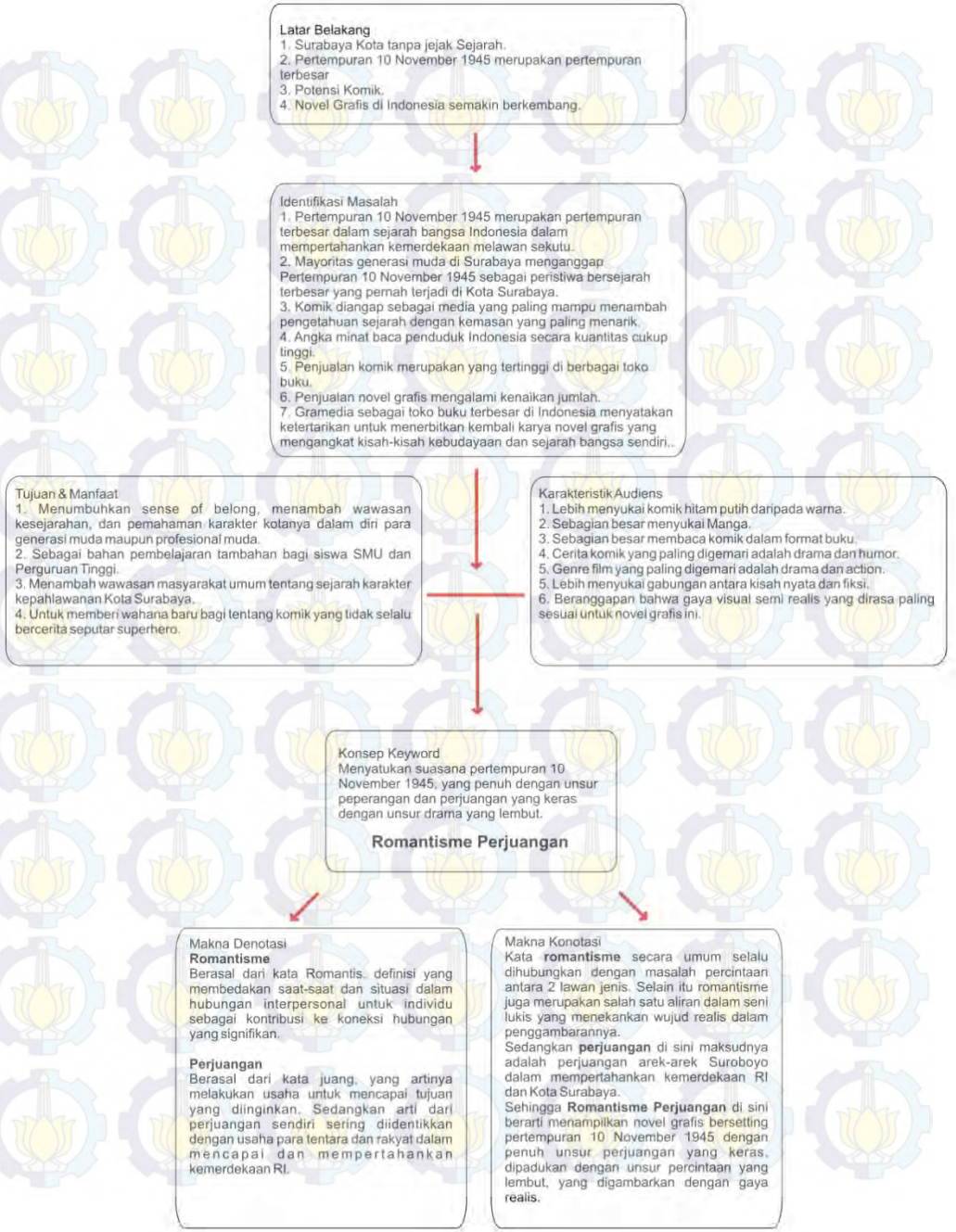
21 (42%)

12 (24%)



9 (18%)

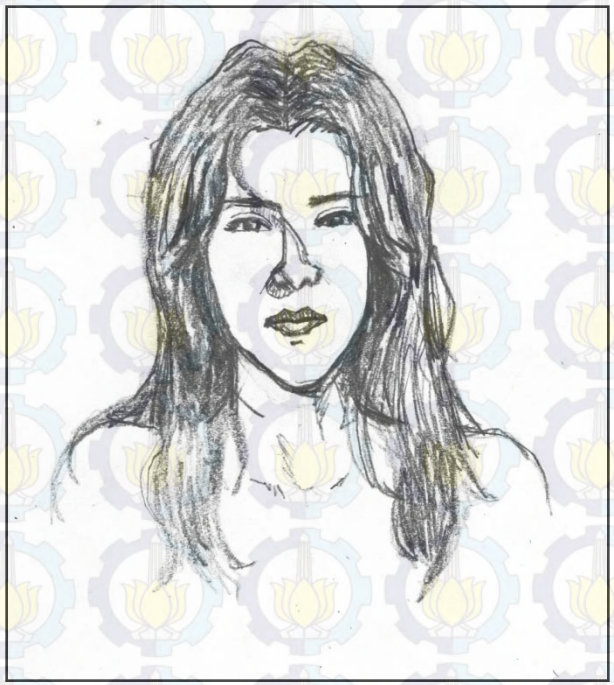
KEYWORD

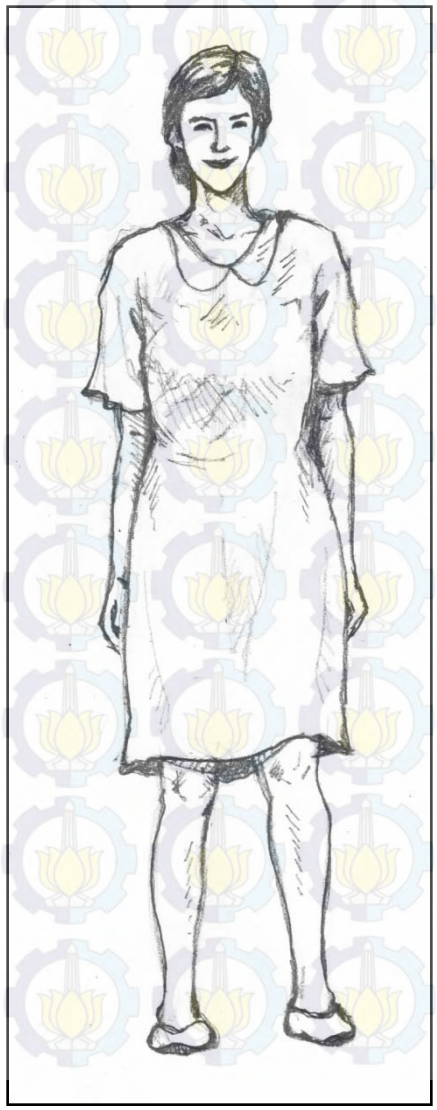

Latar Belakang
1. Surabaya Kota tanpa jejak Sejarah.
2. Pertempuran 10 November 1945 merupakan pertempuran terbesar
3. Potensi Komik.
4. Novel Grafis di Indonesia semakin berkembang.
Identifikasi Masalah
1. Pertempuran 10 November 1945 merupakan pertempuran terbesar dalam sejarah bangsa Indonesia dalam mempertahankan kemerdekaan melawan sekutu.
2. Mayoritas generasi muda di Surabaya menganggap Pertempuran 10 November 1945 sebagai peristiwa bersejarah terbesar yang pernah terjadi di Kota Surabaya.
3. Komik diangap sebagai media yang paling mampu menambah pengetahuan sejarah dengan kemasan yang paling menarik.
4. Angka minat baca penduduk Indonesia secara kuantitas cukup tinggi.
5. Penjualan komik merupakan yang tertinggi di berbagai toko buku.
6. Penjualan novel grafis mengalami kenaikan jumlah.
7. Gramedia sebagai toko buku terbesar di Indonesia menyatakan ketertarikan untuk menerbitkan kembali karya novel grafis yang mengangkat kisah-kisah kebudayaan dan sejarah bangsa sendiri..
Tujuan & Manfaat
1. Menumbuhkan sense of belong, menambah wawasan kesejarahan, dan pemahaman karakter kotanya dalam diri para generasi muda maupun profesional muda.
2. Sebagai bahan pembelajaran tambahan bagi siswa SMU dan Perguruan Tinggi.
3. Menambah wawasan masyarakat umum tentang sejarah karakter kepahlawanan Kota Surabaya.
4. Untuk memberi wahana baru bagi tentang komik yang tidak selalu bercerita seputar superhero.
Karakteristik Audiens
1. Lebih menyukai komik hitam putih daripada warna.
2. Sebagian besar menyukai Manga.
3. Sebagian besar membaca komik dalam format buku.
4. Cerita komik yang paling digemari adalah drama dan humor.
5. Genre film yang paling digemari adalah drama dan action.
5. Lebih menyukai gabungan antara kisah nyata dan fiksi.
6. Beranggapan bahwa gaya visual semi realis yang dirasa paling sesuai untuk novel grafis ini.
Konsep Keyword
Menyatukan suasana pertempuran 10 November 1945, yang penuh dengan unsur peperangan dan perjuangan yang keras dengan unsur drama yang lembut.
Romantisme Perjuangan
Makna Denotasi
Romantisme
Berasal dari kata Romantis, definisi yang membedakan saat-saat dan situasi dalam hubungan interpersonal untuk individu sebagai kontribusi ke koneksi hubungan yang signifikan.
Perjuangan
Berasal dari kata juang, yang artinya melakukan usaha untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sedangkan arti dari perjuangan sendiri sering diidentikkan dengan usaha para tentara dan rakyat dalam mencapai dan mempertahankan kemerdekaan RI.
Makna Konotasi
Kata romantisme secara umum selalu dihubungkan dengan masalah percintaan antara 2 lawan jenis. Selain itu romantisme juga merupakan salah satu aliran dalam seni lukis yang menekankan wujud realis dalam penggambarannya.
Sedangkan perjuangan di sini maksudnya adalah perjuangan arek-arek Suroboyo dalam mempertahankan kemerdekaan RI dan Kota Surabaya.
Sehingga Romantisme Perjuangan di sini berarti menampilkan novel grafis bersetting pertempuran 10 November 1945 dengan penuh unsur perjuangan yang keras, dipadukan dengan unsur percintaan yang lembut, yang digambarkan dengan gaya realis.

KARAKTER

Karakter utama yang ditampilkan dalam komik ini diadaptasi dari tokoh nyata, yaitu Ibu Koestijah. Jadi dari segi watak maupun karakter tokoh ini disesuaikan berdasarkan dengan penuturan Ibu Koestijah.

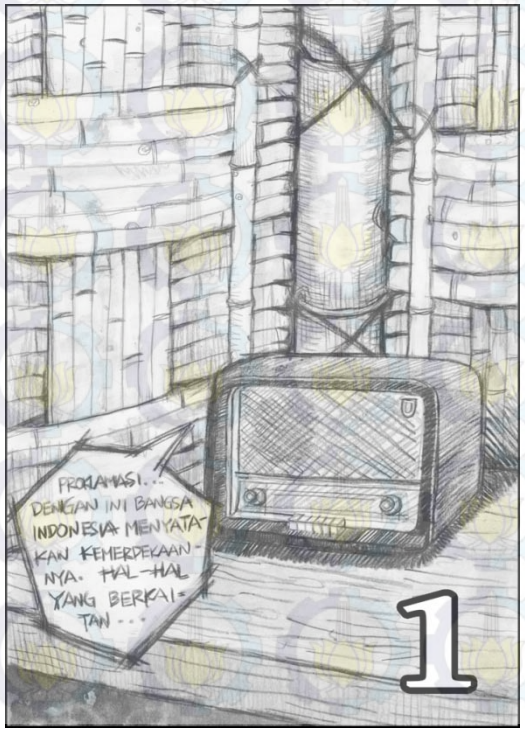
Akan tetapi dari segi penampilan fisik tentunya ada penyesuaian. Berdasarkan polling AIO yang dilakukan, aktris local yang paling digemari adalah Dian Sastrowardoyo. Jadi karakter tokoh utama secara fisik akan sedikit menyerupai profil Dian Sastro.





Ilustrasi Pembatas Bab

Di depan setiap bab akan ada ilustrasi yang akan menggambarkan tema dari bab tersebut. Ilustrasi pembatas bab akan dibuat berbeda dengan gaya visual yang menggunakan tinta. Ilustrasi pembatas bab akan dibuat menggunakan pensil dan tinta bak.



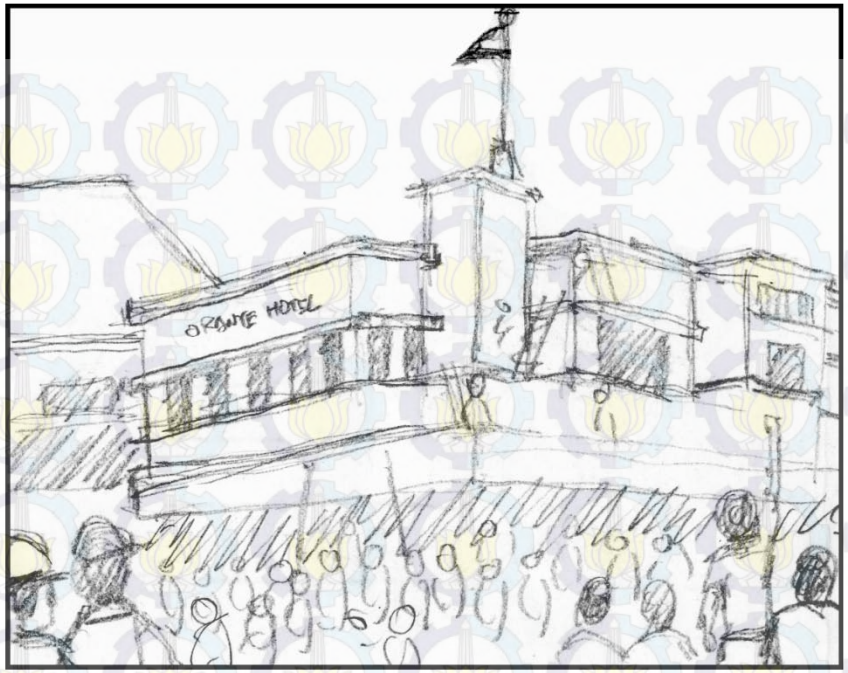
Dramatisasi

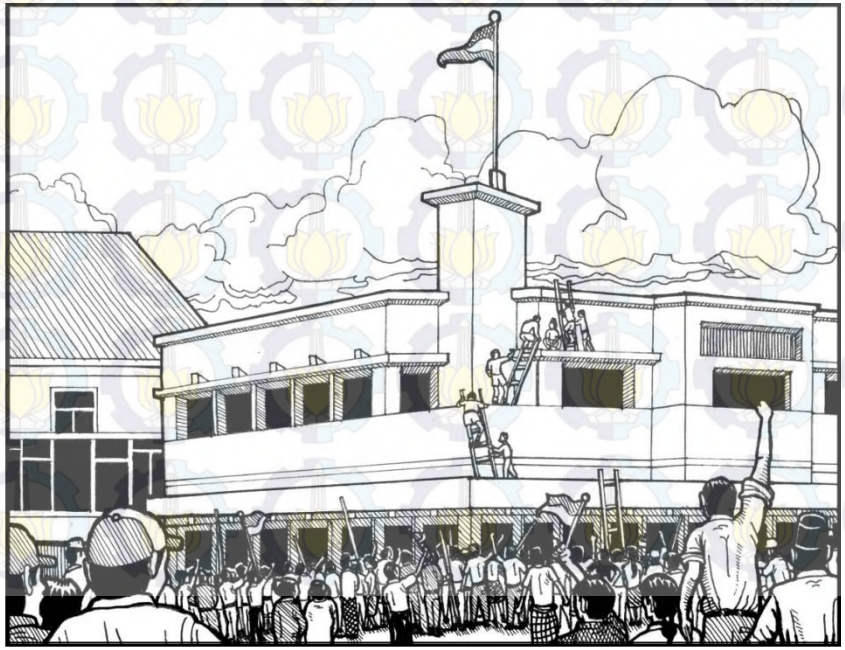
Untuk menghasilkan ”romantisme” pada komik ini, maka dilakukan studi historis yang meliputi setting cerita, angle (sudut pandang), serta properti yang digunakan masyarakat pada masa pertempuran 10 November 1945.

Setting

Setting yang dilakukan studi terdiri dari gedung, rumah-rumah penduduk, serta suasana lingkungan perkampungan pada masa tersebut.

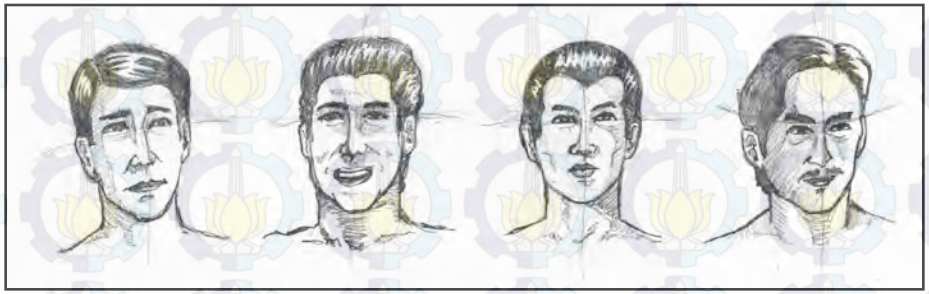
Cerita diawali dengan peristiwa penyobekan bendera Belanda di Hotel Oranje pada tanggal 19 September 1945. Untuk mendapatkan kesan “romantis”, maka haruslah menampilkan suasana keseluruhan setting dari Hotel Oranje, kerumunan massa di bawahnya, dan tampak beberapa orang yang yang sedang menaiki tangga untuk menyobek bendera Belanda, seperti yang ditunjukkan oleh foto kiri.


ORIENTE HOTEL



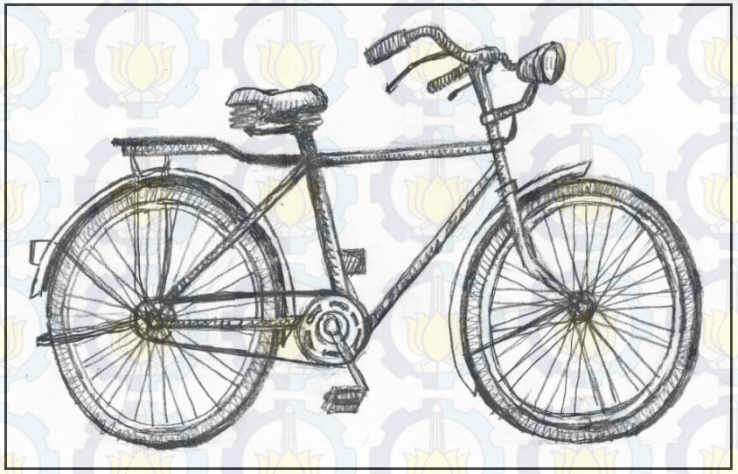
Properti

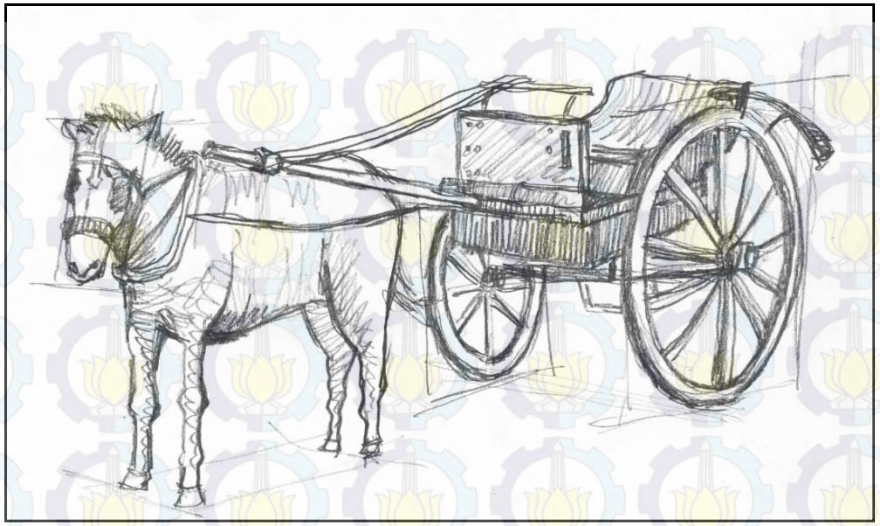
Properti yang dilakukan studi meliputi gaya rambut, pakaian / kostum, serta kendaraan yang digunakan oleh masyarakat pada masa tersebut.

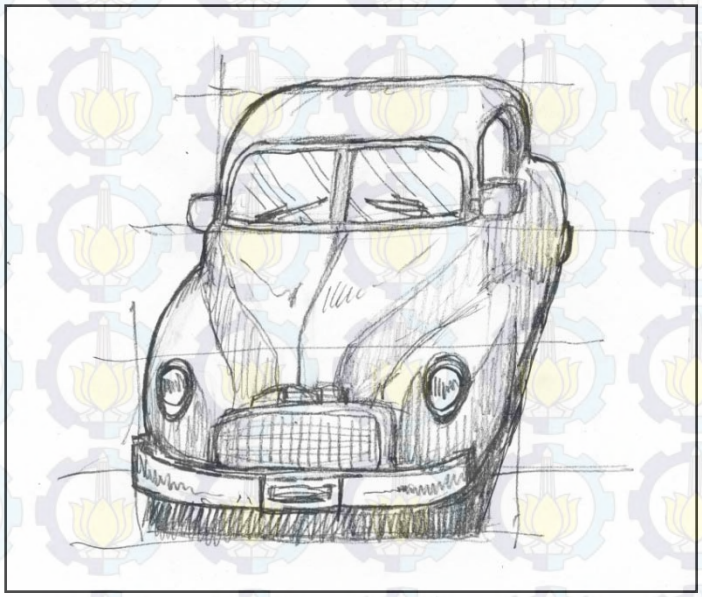


Gaya rambut

Pakaian yang umum dikenakan







Kendaraan yang umum dikendarai

Angle (sudut pandang)

Contoh : Adegan naik tangga Hotel Oranje.

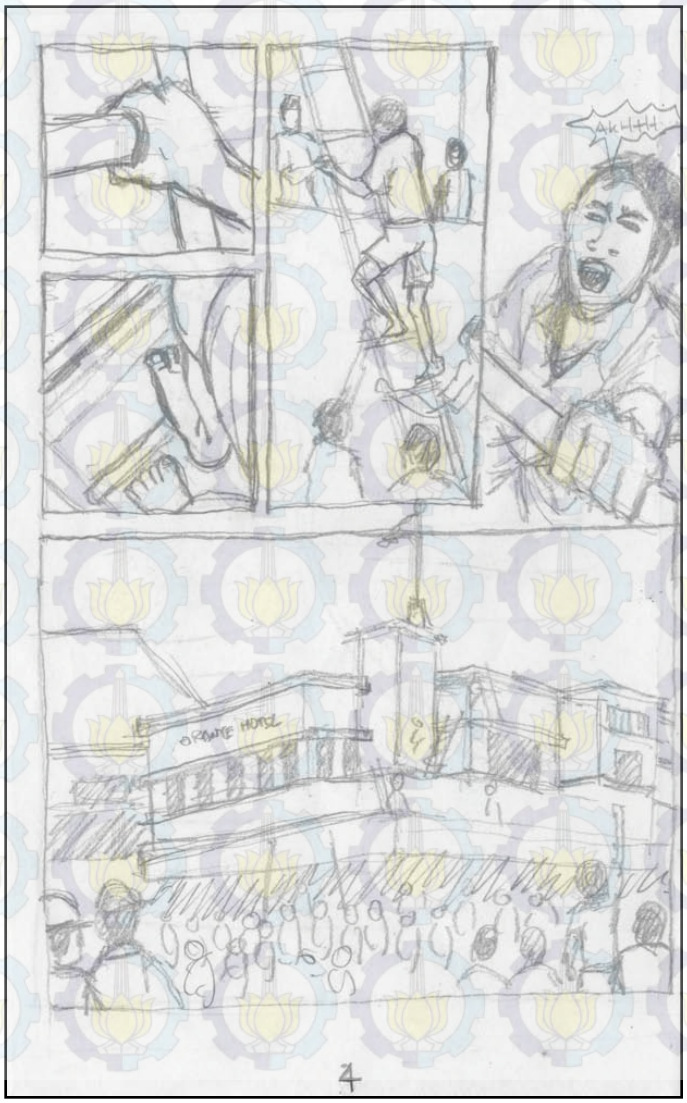
Agar terlihat lebih dramatis, penuh dengan aura semangat juang dan kebencian terhadap Belanda, maka perlu merubah angle dan memberikan sentuhan ekspresi yang lebih garang.

Pada panel 1 angle diubah lebih dekat (zoom in), sehingga lebih terasa kekuatan cengkeraman tangan pada tangga. Pada panel 2 angle diubah menjadi angle dari atas, sehingga menampakkan sesuatu yang sedang naik dari bawah. Pada panel 3 angle diubah menjadi angle dari bawah, agak ke belakang, sehingga tampak jelas orang yang sedang naik tangga. Dan pada panel 4, angle diubah lebih dekat (zoom in) ke wajah, dengan posisi agak miring sekitar 30 derajat. Sehingga dapat lebih menampilkan mimik ekspresi wajah yang sedang berteriak dengan penuh semangat mempertahankan kemerdekaan serta kebencian mendalam terhadap Belanda.

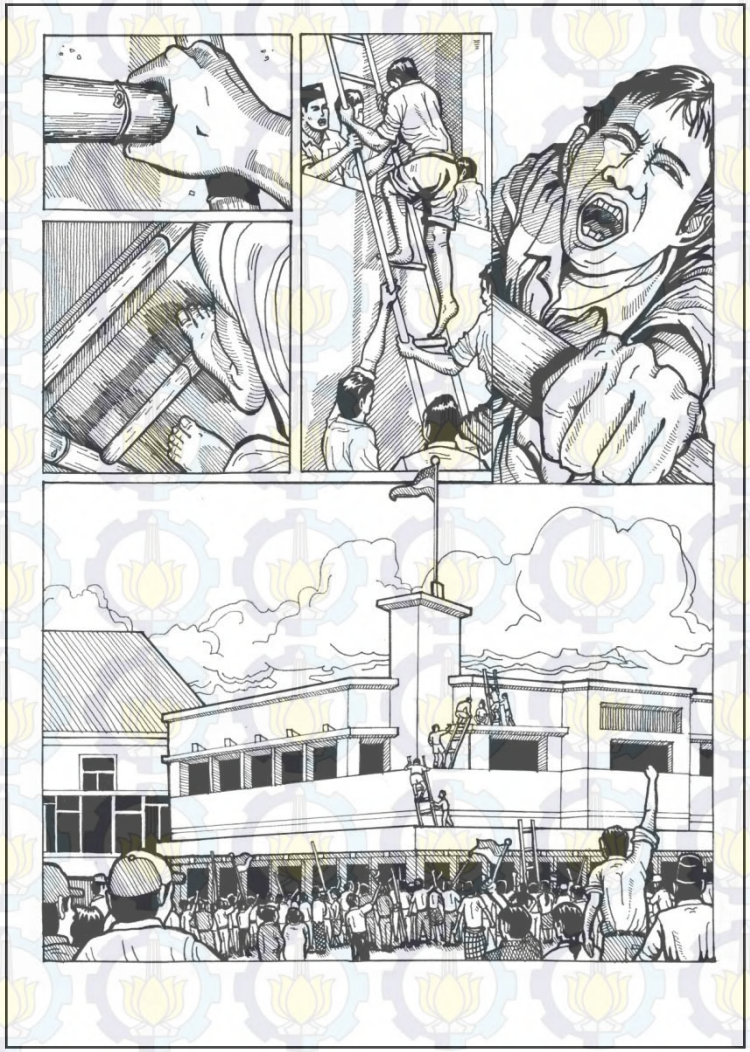
PROSES DESAIN

Proses mulai dari storyboard konsep halaman, sketching, penciling, inking, kemudian di scan dan masuk ke dalam computer dan diedit untuk memasukkan balon kata dan efek-efek lainnya.

PROSES SKETSA



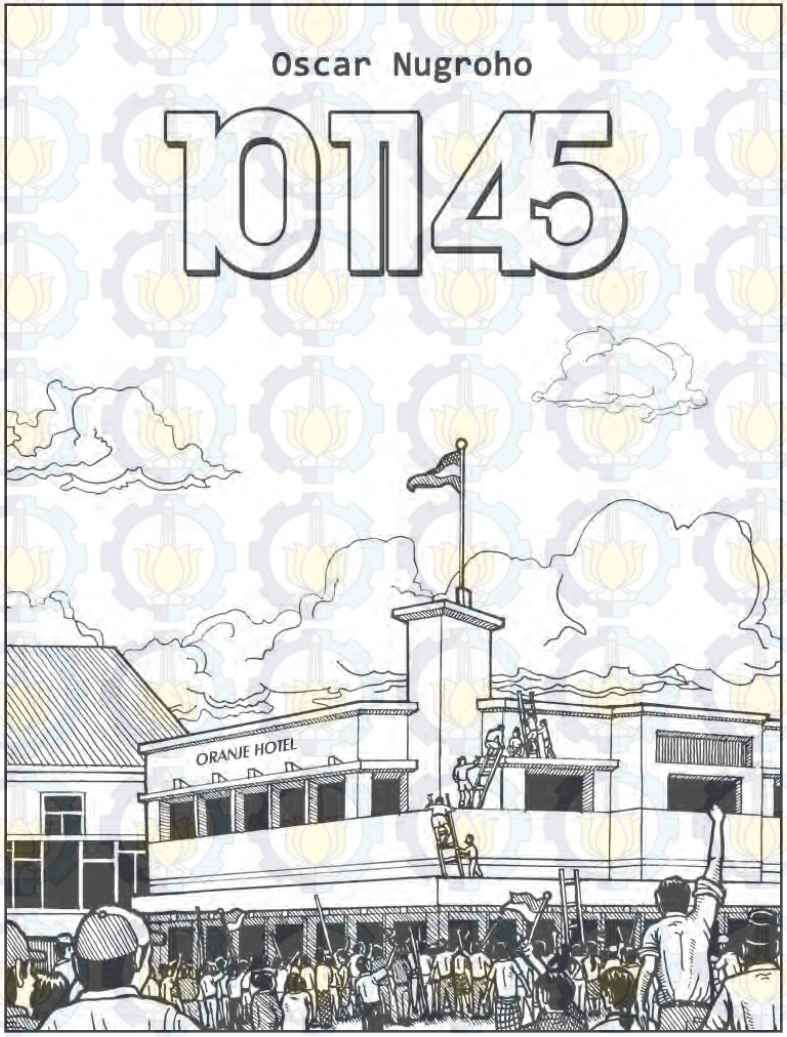
PROSES ROUGH/INKING



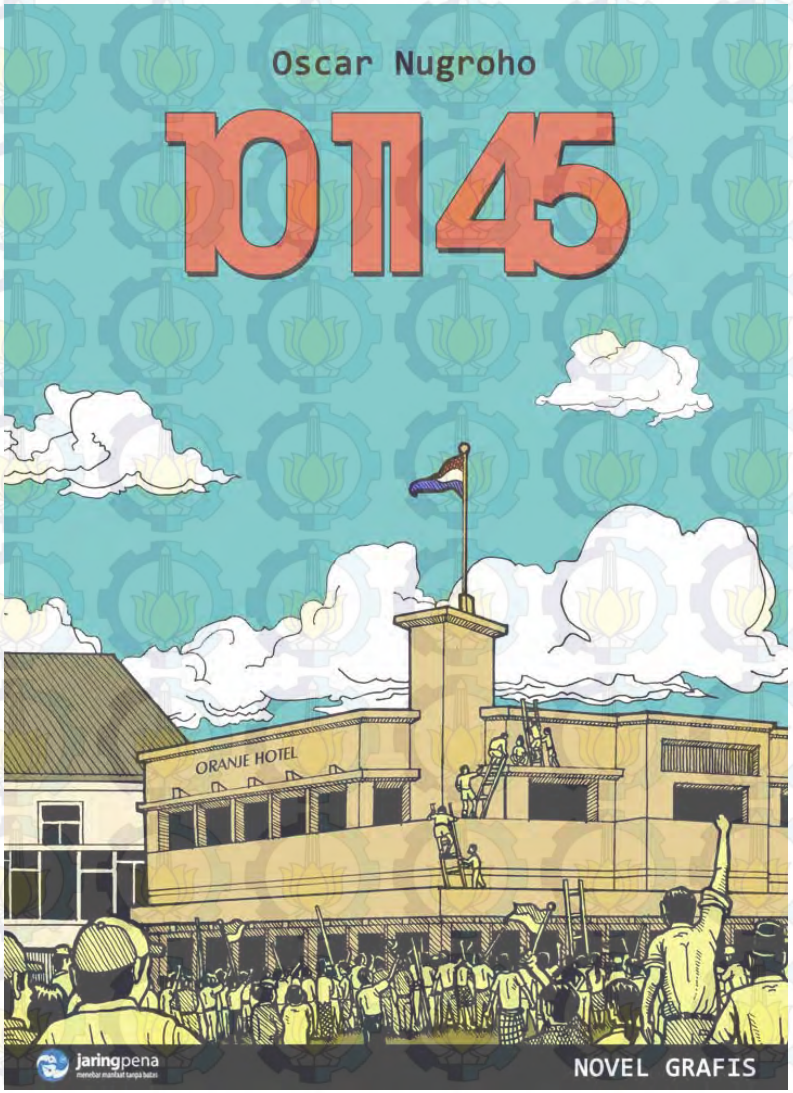
FINAL DESAIN

SKETSA COVER

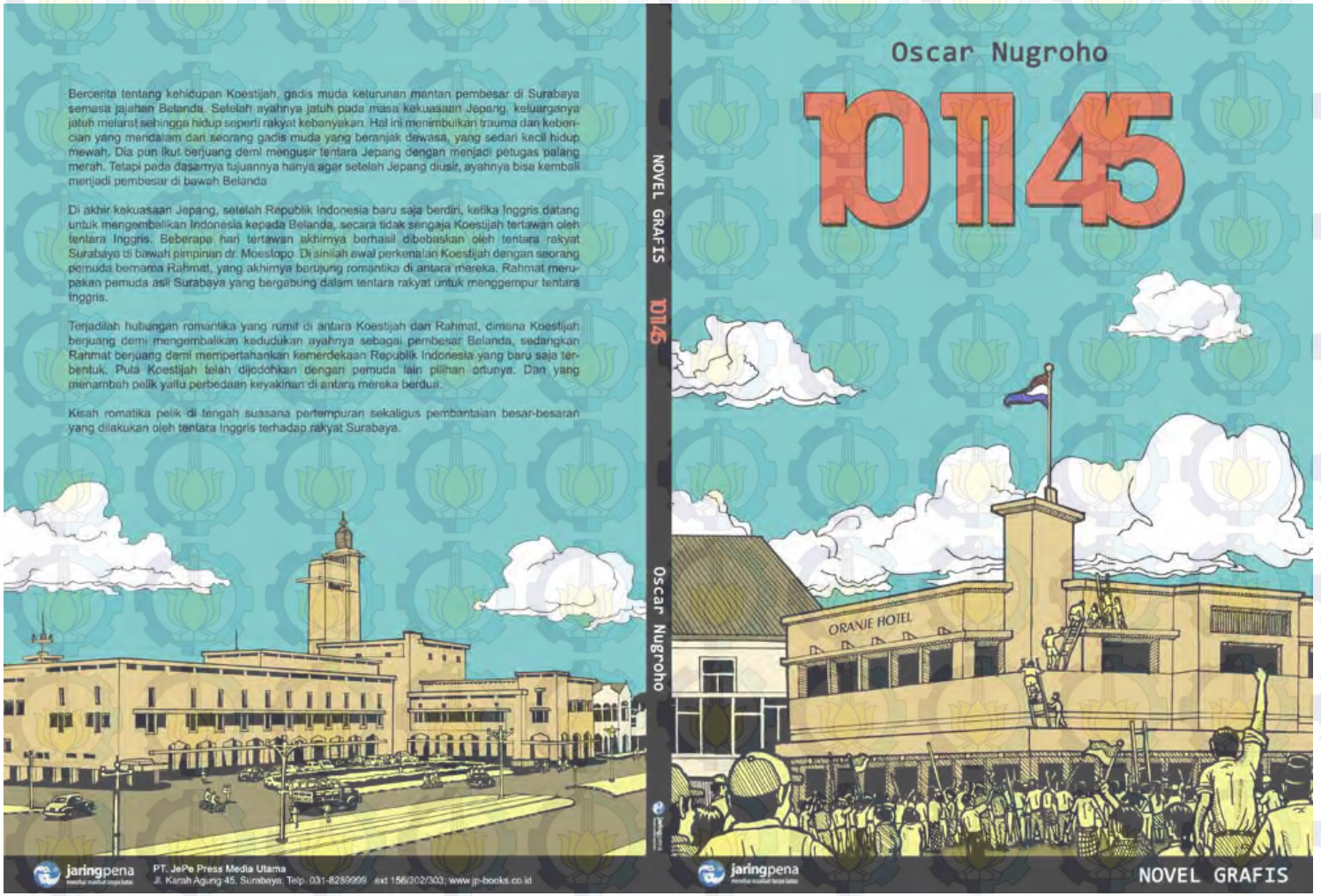
INKING COVER



FINAL COVER



DESAIN COVER


Bercerita tentang kehidupan Koestijah, gadis muda keturunan mantan pembesar di Surabaya semasa jajahan Belanda. Setelah ayahnya jatuh pada masa kekuasaan Jepang, keluarganya jatuh melarat sehingga hidup seperti rakyat kebanyakan. Hal ini menimbulkan trauma dan kebencian yang mendalam dari seorang gadis muda yang beranjak dewasa, yang sedari kecil hidup mewah. Dia pun ikut berjuang demi mengusir tentara Jepang dengan menjadi petugas palang merah. Tetapi pada dasarnya tujuannya hanya agar setelah Jepang diusir, ayahnya bisa kembali menjadi pembesar di bawah Belanda.
Di akhir kekuasaan Jepang, setelah Republik Indonesia baru saja berdiri, ketika Inggris datang untuk mengembalikan Indonesia kepada Belanda, secara tidak sengaja Koestijah tertawan oleh tentara Inggris. Beberapa hari tertawan akhirnya berhasil dibebaskan oleh tentara rakyat Surabaya di bawah pimpinan dr. Moestopo. Di sinilah awal perkenalan Koestijah dengan seorang pemuda bernama Rahmat, yang akhirnya berujung romantika di antara mereka. Rahmat merupakan pemuda asli Surabaya yang bergabung dalam tentara rakyat untuk menggempur tentara Inggris.
Terjadilah hubungan romantika yang rumit di antara Koestijah dan Rahmat, dimana Koestijah berjuang demi mengembalikan kedudukan ayahnya sebagai pembesar Belanda, sedangkan Rahmat berjuang demi mempertahankan kemerdekaan Republik Indonesia yang baru saja terbentuk. Pula Koestijah telah dijodohkan dengan pemuda lain pilihan ortunya. Dan yang menambah pelik yaitu perbedaan keyakinan di antara mereka berdua.
Kisah romatika pelik di tengah suasana pertempuran sekaligus pembantaian besar-besaran yang dilakukan oleh tentara Inggris terhadap rakyat Surabaya.
jaringpena
PT. JePe Press Media Utama
Jl. Karah Agung 46, Surabaya. Telp. 031-8289999 ext 156/302/303; www.jp-books.co.id
NOVEL GRAFIS
0145
Oscar Nugroho
Oscar Nugroho
0145
ORANJE HOTEL
jaringpena
NOVEL GRAFIS

Sekian dan Terima Kasih